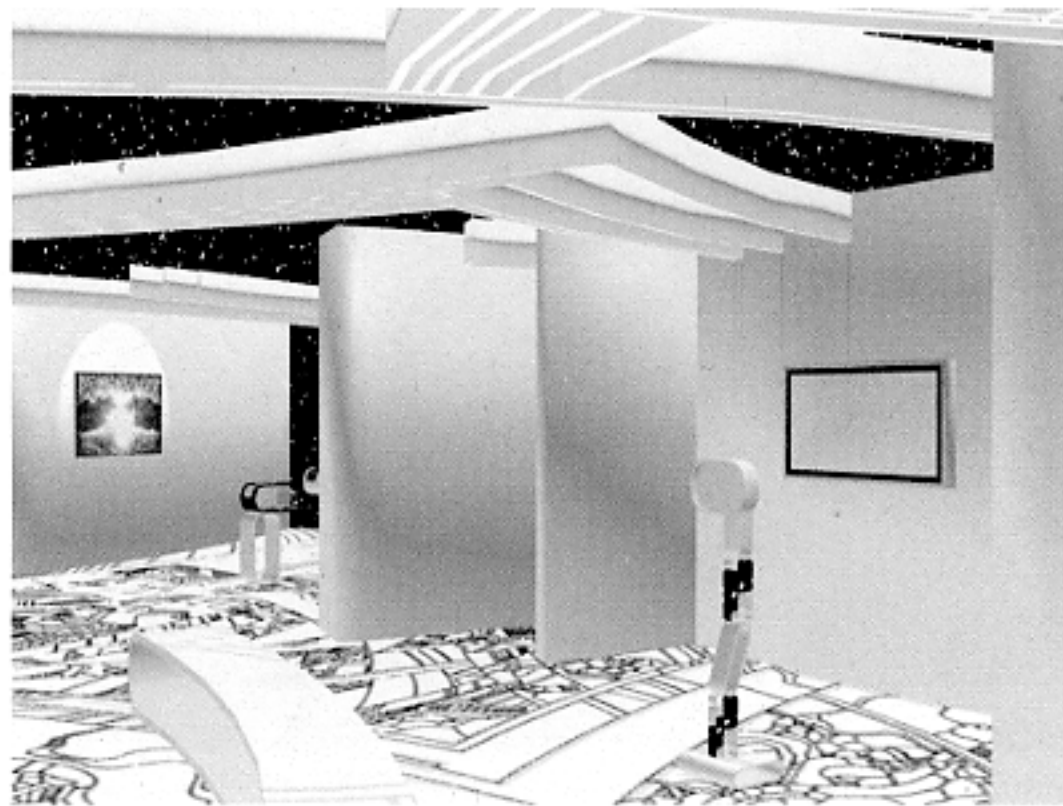


Voyage au centre d'une oeuvre



La galerie d'art virtuelle créée par Yves Kaufmann propose à l'internaute de voyager librement au cœur de l'œuvre du peintre Michel Sanzianu.
© Yves Kaufmann

Rencontre avec le jeune designer Yves Kaufmann

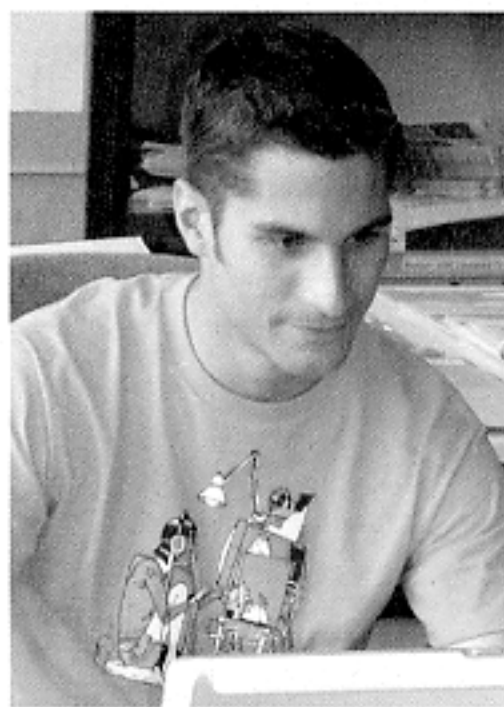
Vous vous intéressez à l'art contemporain, mais vous n'avez ni le temps ni les moyens de fréquenter les galeries d'art, ou alors, vous faites partie de ces personnes qui n'osent pas franchir le pas de la porte de ces espèces de sanctuaires apparemment réservés aux amateurs d'art ayant l'habitude de fréquenter ces milieux... Diplômé depuis quelques semaines de l'École Supérieure de Visual Merchandising à Vevey, Yves Kaufmann a consacré son travail de fin d'étude à cette problématique et nous propose une nouvelle route pour participer en direct, 24 h sur 24 h et n'importe où dans le monde, à l'art en devenir.

«Pour notre travail de diplôme, explique le designer lausannois, l'École nous demandait d'avoir un partenaire. J'ai travaillé avec les Editions Vie Art Cité à Lausanne qui, depuis une vingtaine d'années, s'efforcent, à travers leurs publications notamment, de faire connaître les recherches des plasticiens vivant et travaillant en Suisse. Au sein de ces éditions, j'ai approché plus particulièrement le peintre Michel Sanzianu avec qui j'ai passé de longues heures pour découvrir son œuvre, sa manière de créer et qui il était. Ensuite, j'ai élaboré une galerie d'art virtuelle pour offrir aux gens un moyen de s'immerger directement, via Internet, dans le monde de l'artiste et leur donner la possibilité de voyager librement dans son œuvre.»

Dans son projet novateur baptisé *Inside Spirit*, Yves Kaufmann propose à l'internaute un parcours de découverte décliné à partir des différents aspects de la vie et de l'œuvre du peintre. «Passionné par la création en trois dimensions, j'ai monté ma galerie virtuelle à partir d'un dessin à l'encre de Chine de Michel Sanzianu intitulé *Arbre de Vie*; le défi étant que le visiteur se balade à l'intérieur même des structures du dessin et qu'il ne prenne conscience qu'à la fin de son parcours qu'il se promenait au cœur d'une œuvre. Pour élaborer cette architecture, j'ai en quelque sorte déstructuré le dessin... En fait, j'ai suivi le processus inverse de ce que fait Michel Sanzianu lorsqu'il crée. J'ai trouvé intéressant aussi que le visiteur ne découvre pas uniquement les œuvres du peintre, mais aussi sa manière de travailler. J'ai donc intégré sur mon site un court métrage où l'on découvre l'artiste dans son atelier, en train de peindre. Sa gestuelle me sem-

blait importante à montrer. J'ai aussi aménagé un coin boutique où l'on peut acheter des objets dérivés, comme des t-shirts ou des assiettes, sur lesquels on retrouve des fragments de dessin.»

Mobilier de la galerie, présentoirs des objets dérivés, accrochage des œuvres, matériel d'éclairage, volet biographique... Chaque élément imaginé est en soi un petit chef-d'œuvre. Il porte en lui sa propre signification ou fonction tout en mettant en évidence l'esprit dans lequel Michel Sanzianu conduit ses recherches. «Mon objectif était de démontrer que l'on pouvait, dans le cadre d'un projet principal, dégager plusieurs concepts propres à donner un maximum d'informations aux visiteurs du site pour leur permettre de partager les émotions du peintre et d'entrer dans sa démarche. Je pense en effet qu'un des problèmes actuels dans les espaces qui présentent de l'art contemporain est l'absence d'informations. Le public manque de repères. En plus, bien souvent, on ne lui donne aucune information sur l'artiste lui-même. Pour que les gens apprennent à aimer l'art, qu'ils ne s'arrêtent plus au simple: j'aime ou j'aime pas, il me semble important de leur expliquer un certain nombre de choses. Par cette galerie virtuelle et cette autre approche de l'œuvre d'un plasticien, j'ai voulu donner des pistes aux gens et déclencher en eux cette envie de s'intéresser à l'art contemporain.»



Diplômé de l'École Supérieure de Visual Merchandising à Vevey, le jeune designer Yves Kaufmann est passionné par l'expression en trois dimensions...
© Martial Roulet

Architecture mentale

Si Yves Kaufmann a choisi d'embrasser le métier de *designer en visual merchandising*, c'est parce qu'il porte en lui non seulement ce besoin de créer des concepts, de mettre en forme des idées, mais également de les communiquer. «Avant de faire l'école de Vevey, j'ai suivi une formation de polygraphe. C'est un métier qui m'a permis d'acquérir de bonnes bases, mais je ne le trouvais pas assez créatif. *Designer en visual* me permet d'être plus libre, de passer à une expression en trois dimensions.

C'est un métier où je peux, à partir d'un cahier des charges précis, développer mes propres idées et aller jusqu'au bout de leur mise en œuvre. Mélanger l'aspect artistique et les contraintes marketing est en outre l'occasion de s'interroger sur une nouvelle manière de promouvoir des produits en se contentant non pas de les sublimer, mais en essayant aussi de mettre en évidence tout ce qui gravite autour d'eux. Dans la mesure où le cahier des charges le permet, le fait de travailler autour d'une marque pour en renforcer son positionnement peut aussi conduire à révéler son histoire, à faire connaître les gens qui l'ont élaborée, à créer, grâce à la 3D, une architecture mentale qui contient ses propres émotions.»